

最新幼儿园送课下乡方案 幼儿园游戏活动方案(优质6篇)

为了确保事情或工作得以顺利进行，通常需要预先制定一份完整的方案，方案一般包括指导思想、主要目标、工作重点、实施步骤、政策措施、具体要求等项目。方案对于我们的帮助很大，所以我们要好好写一篇方案。以下是我给大家收集整理方案策划范文，供大家参考借鉴，希望可以帮助到有需要的朋友。

幼儿园送课下乡方案篇一

XXXX

幼儿园大操场、各班教室

全园师生及幼儿家长

- 1、通过好玩的亲子活动，体验活动所带来的乐趣，增进幼儿与家人之间的情感。
 - 2、促进家长与幼儿园、家长与幼儿、家长与家长之间的沟通与交流。
 - 3、促进幼儿与父母或同伴共同克服困难取得胜利的精神，培养幼儿的团队合作精神。
 - 4、培养幼儿参加各种活动的兴趣，能体验到亲子活动的魅力。
- 1、通知家长来园参加亲子活动。
 - 2、准备活动需要的材料。

3、布置活动场地，准备奖品。

1、准备活动：《放相亲相爱一家人》歌曲，各班到指定区域坐好。

2、园长致欢迎词，各位领导讲话。

3、支持者强调活动注意事项：

(1)请家长在活动中看好自己的幼儿，以免其受到意外伤害；

(2)在活动过程中务必遵守各项活动规则；

(3)在活动中注意秩序，切勿拥挤；

(4)参加活动的小朋友都有奖品

4、活动顺序：

(1)小班(小一、小二)幼儿和家长共同表演体操；

(2)中班(中一、中二)幼儿和家长共同表演体操；

(3)大班(大一、大二)幼儿和家长共同表演体操；

(4)各班幼儿和家长在带班老师的带领下，有秩序的回到教室开展手工制作活动。

(5)各班发放活动纪念品。

5、活动结束，请家长各自带幼儿回家。

幼儿园送课下乡方案篇二

1、围绕幼儿园开展的'传统文化课程研究工作，积极推广和

传播民间游戏。

2、通过活动增进亲子之情，同时锻炼幼儿的综合素质，促进幼儿全面和谐发展。

3、加强家园联系和沟通，体验亲子欢庆节目的快乐。

20xx年5月29日上午

幼儿园操场

“我陪长辈忆童年传统游戏玩起来”

全园教师和大班幼儿、家长。（每个家庭只来一名家长）

1、入场：各班教师、幼儿、家长集体入场就坐。

2、教师跳皮筋开场。

3、园长致节日贺词。

4、年级组亲子传统游戏。

游戏一：跳大绳

准备：长绳

人数：每个班级5名幼儿和家长亲子游戏。分两轮进行，每轮5个家庭。

玩法：幼儿和家长间隔站成一竖排，教师甩绳，五分钟时间内，集体跳绳个数多的队伍获胜。

游戏二：踢毽子

准备：毽子

人数：每个班级12名家长参加游戏，分两轮进行。

玩法：每三个家长为一组，合作踢毽子，五分钟内踢毽子数量最多的一组获胜。

游戏三：小蚂蚁过河

准备：地垫

人数：每个班级12名幼儿和家长亲子游戏，分两轮进行，

玩法：12组家庭分成两队，站在起点处，三块地垫放在地上当船，家长和幼儿分别站在地垫上，合作将地垫一个个往终点方向拿，脚不能离开地垫。到达终点的家庭将三块地垫捡起跑回起点处交由下一个家庭继续游戏。最先完成游戏的队伍获胜。

游戏四：掷沙包

准备：沙包

人数：每个班级8名家长参加游戏，分两组进行。

玩法：每组八名家长横列在场地中间，老师分站在两端。游戏开始后，由站在两端的老师轮流掷沙包，掷向中间的家长。如接住沙包，家长就下场站在两端变成掷沙包的人，如被沙包掷中，就淘汰下场。

游戏五：丢手绢

准备：手绢一条，幼儿围成圆圈

人数：每个班级20名幼儿参加游戏，各班幼儿围成圆圈。

玩法：小朋友们围成一圈坐下，其中一个小朋友a站起来，拿着手绢，开始在小朋友们身后，绕外圈走。坐着的小朋友开始唱歌“丢，丢，丢手绢，轻轻的放在小朋友的后面大家不要告诉他”，歌曲结束之前丢手绢的小朋友必须把手绢放在某个小朋友b的身后，然后快速回到自己原本的位置。被选中的小朋友b必须第一时间发现手绢在自己后面，拿起手绢跟随音乐“快点快点抓住他”追上丢手绢的小朋友a，抓住了算是胜利，否则就是失败，需要表演一个节目。

1、游戏一三项为亲子游戏，游戏二、四项为家长游戏，游戏五为幼儿游戏。

2、请家长仔细阅读方案，在游戏一、二、三、四中选择合适的游戏到老师处报名。每个家庭限报一个游戏。

3、参加游戏二、四项的家长，幼儿直接参与游戏五的活动。

4、请大家着运动装参加活动。

5、请活动过程中不要随意走动，不进入游戏场地。

4、游戏报名按报名先后决定，人满请选择其他游戏。

幼儿园送课下乡方案篇三

主动积极地参与开盒子、送礼物的活动，体验游戏的快乐。

1. 师生共同收集大小不一、开启方法不一的各式盒子。

2. 礼物若干：玩具戒指、玩具项链、墨镜、糖果、玩具剃须刀等(分别装在各种盒子里)。活动室一角贴上爷爷奶奶、爸爸妈妈的图片。

1. 幼儿自取一个盒子想办法打开，并拿出其中的礼物。

2. 看看这个礼物应该送给谁，就送到谁的面前，并说：“某某，我把---送给你。”然后把盒子盖起来。

3. 争取把每一个盒子都开一开，送一送礼物。

幼儿园送课下乡方案篇四

我们班幼儿在“春夏秋冬”的主题活动中，已积累了一些有关四季的生活经验，知道一年四季与植物、动物及人们生活的密切关系。在选用《四季游戏》这一活动时，是基于几方面考虑：1、以故事导入，拉近四季与小朋友的距离。2、我们班幼儿已积累一定的生活经验，具有交流分享的基础。3、教师组织集体游戏，是希望通过游戏，来引发幼儿集体合作的意识。4、在活动中，结合汉字学习，符合大班年龄特征和识字愿望。5、每个个体对四季的感受和想法是不同的，通过绘画完全表现幼儿对四季的看法，体现了自主性。

1、理解故事内容，知道四季的基本特点和轮换的顺序。

2、感受四季的不同特征，体验游戏的快乐。

《魔法奶奶的电话》的故事，有关四季的汉字卡、问题卡若干，画纸、水笔、圆形纸若干。

（一）欣赏故事《魔法奶奶的电话》

今天老师带来一个故事，听听故事里发生了一件什么事？

（引导幼儿带着问题听故事）

（二）提问：

1、魔法电话能拨通谁的电话？

2、卓子喜欢什么季节，为什么？（学习新词：风筝）

3、汤豆喜欢什么季节，为什么？（学习新词：游泳、西瓜）

4、小添喜欢什么季节，又是为什么？（学习新词：枣子、凉爽）

5、卓子又是怎么说的？（过年、雪）

6、你喜欢什么季节，为什么？（巩固关联词：因为···所以···）

集体讨论后，个别回答。（幼儿之间经验分享交流）

教师小结：小朋友有的喜欢春天，有的喜欢夏天，有的喜欢秋天，有的喜欢冬天。其实每个季节都有它们不同的特点，所以每年我们都要过四季，春天过完过夏天，夏天过完过秋天，秋天过完过冬天，冬天过完又要过春天，一年四季都是轮换的。

1、出示“春”、“夏”、“秋”、“冬”汉字卡认识。（复习对四季汉字的认识以及幼儿参与游戏的自主性）

2、幼儿分组：春季组、夏季组、秋季组、冬季组。

3、介绍游戏规则。（掌握游戏规则意识）

4、集体游戏：贴汉字。

（游戏后教师引导幼儿互相纠错）

提问：一张圆纸怎么让它变成一样大小的六份呢？（教师引导幼儿在圆形纸上六等分后作画）

1、介绍游戏规则

2、幼儿游戏：一人抽题，教师读题，请幼儿抢答。（熟练的

掌握对四季的认识)

幼儿园送课下乡方案篇五

1、运用报纸玩各种游戏。

2、练习两人合作投掷、跨物跳、走平衡的运动技能,发展身体的灵敏性。

1、每人两三张报纸。兔子头饰及萝卜卡片

2、开场、热身、游戏和放松的音乐。

用报纸做方向盘开汽车入场

在进行曲的伴奏下,带领幼儿进行热身运动:

活动开始的游戏既满足了幼儿的好奇心,又使活动自然展开。热身运动从表面上看只是走走跑跑,其实是教师精心设计的。在活动中,教师的语气语调神秘、夸张,激发幼儿参与活动的兴趣。)

1、引导幼儿探索报纸的各种玩法:今天我们要用报纸来锻炼身体,谁能想出特别的方法?

(1)鼓励幼儿探索一个人的玩法。

(2)鼓励两个或多个幼儿一起玩的方法,对合作良好的幼儿给予鼓励。

(3)随时注意幼儿的运动情况,适时调节运动强度和练习密度。

(4)提醒幼儿保持合适的活动空间,注意安全。肯定幼儿有创意的玩法,组织幼儿互相学习并尝试。。

(为了达成目标,教师分层次引导幼儿探索报纸的各种玩法。逐步提出由易到难的要求。在这一环节中,教师应做一个发现者,努力发现玩法独特的幼儿,并让他们在集体面前展示,及时肯定他们的创意,以启发其他幼儿思考。教师除了要捕捉幼儿有创意的玩法外,还要及时组织幼儿体验同伴的玩法。唤起幼儿的创造热情。)

1、介绍游戏玩法:在《游戏》的音乐声中,两个小兔子合作需要连过三关,第一关双人一起过独木桥(报纸做的比较窄)。第二关跨过障碍物(跨栏)。第三关投掷:两人将框中的报纸球投到栏中。最后将萝卜种上,跑步回来。

在玩的同时启发幼儿懂得只有大家相互照顾、相互合作才能保证安全。

随音乐声放松身体,敲敲背等

幼儿园送课下乡方案篇六

为给广大师生及家长朋友们营造一个欢乐祥和的.新春,进一步丰富业余生活,让学生充分的展现自我,实现师生互动。让大家在共同的平台下交流,增进学生、学校教师间的感情。在活动的过程中认知自我,感受到学校大家庭带来温暖。

20xx年12月29日下午2:00—4:00点、

一至二楼教室、操场

全体师生

1、每项活动设奖票100张,奖票领完,该项活动结束。

2、活动前班主任务必该班学生应自觉遵守秩序排队参加,不能插队。游园活动方案

- 3、在每项活动中，负责老师务必保证该活动安全有序的进行。
- 4、服从工作人员安排，尊重工作人员，应使活动在团结、友爱、尊重的气氛中进行。

各游戏项目负责人在接到通知后自行准备活动用品，如果需要购买的请提前一周报总务处。

负责老师：

- 1、兑奖时间：12月29日下午
- 2、兑奖地点：食堂
- 3、一张奖券可兑价值0.5元的礼品一份。
- 4、二张奖券可兑价值1元的礼品一份。
- 5、三张奖券可兑价值1.5元的礼品一份。
- 6、依次内推。
- 7、持券人自由选择。

（一）海狮顶球

活动地点：一年级教室（限1—4年级）

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、室内设4个赛道，每组2人。
- 2、甲、乙背面站好，距离为2米，时间2分钟。

3、甲乙队员双方将夹在背上，走到对面，投入栏中，时间用得少的两组获胜，组员各获一张奖券。

4、当某1组队员将球运至终点后，本轮比赛结束。

5、2米赛区内只能用背运球，不可用手或他物扶持。球不慎落地后，可捡回至起点位置后再往前行，但所用的时间算至总时间内。

（二）接龙

活动地点：二年级教室

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、本活动1—3人均可组队，室内设4个赛区。

2、抽签决定接龙的第一个成语，前一个成语的最后一个字作为下一个成语的第一个字（谐音也可），如此继续，在一分钟内说出五个成语即可获1张奖券。

3、超过5个成语后，每多说3个，可另获1张奖券，以此类推，限时1分钟。

（三）吹爆气球

活动地点：三年级教室

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、活动室摆放5张桌子，每张桌子上放长气球2个。

2、参赛者以每轮5人进行比赛，在区内指定的位置作准备，在哨响时开始吹，在1分钟内吹爆2个就得1张奖券。

（四）摸鼻子

活动地点：四年级教室

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、黑板上画人头像，游戏者先说要摸头像的什么部位，然后蒙上眼睛，原地转三圈，而后走向人头像，用手摸人头像，在区内摸到自己指定的部位并未压线，得奖券1张，摸在区外或压线，不得奖。

2、室内设2个赛区，每组1人，共2组同时进行。计时人宣布游戏开始，击鼓者开始击鼓，击鼓停止，游戏结束。限时1分钟。

3、人头像距离起点2米，并在起点画2个并列圆圈。

（五）掌上明珠

活动地点：第一篮球场教学楼正面右半场

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、每次活动由3名学生参与，限时为1分钟。

2、要求每名参赛者一手拿拍，将乒乓球平放在乒乓球拍上，跨过二道障碍物，球未落地、可获1张奖券。

（六）巧搬气球

活动地点：第一篮球场教学楼正面左半场（限1—4年级）

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、室内设1个赛区，2人一组合作搬气球，不得用手和手臂。
- 2、每次搬运不限数量，气球不能用它物粘在一起。
- 3、从讲台前（始点）搬到教室后墙边（终点），限时2分钟，始点用手放好气球，起步开始、途中不得用手和手臂触球，气球不能爆，不能落地，到了终点可用手放在指定地点，每人可得1张奖券。

（七）百发百中

活动地点：旗台前

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、比赛一次6人参加，设6个赛区。每轮比赛限时1分钟。
- 2、参赛者站在离目标2米远的地方，用手向桶内掷乒乓球。
- 3、每人五个球，投进3个球获1张奖券，多投中一球加1张奖券。

（八）脚踏实地

活动地点：小卖部外面

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、赛区画有15个不规则的左右脚印，参赛者在2分钟内从起点走到终点。每组1人。
- 2、参赛者左、右两脚交替行走，一脚一脚按照已画好的脚印按顺序向前行进。
- 3、凡有因失去平衡摔倒、踏在脚印外或扶持他人（物）者，均以失败论处，比赛立即终止。成功者得一张奖券。

（九）我心飞翔

活动地点：食堂门口

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、每组5人，在1分钟内先将三张纸分别叠成飞机并投掷，飞机超越第一条线者获一张奖券，超越第二条线者获二张奖券，超越第三条线者获三张奖券。

（十）猜

活动地点：办公室门口

负责老师：

活动描述及游戏规则：

- 1、参加者可以猜挂在树上a□b□c□d四个区域的谜语。谜语种类丰富，有字谜、动物、植物、地名、成语等。参赛者将所

猜题目的题号答案告诉主持人，猜对了，获奖券1张。

2、每题限猜1次，猜对1题获奖券1张，每人限猜4个谜语。

（十一）乒乓球接力

活动地点：第二篮球场面对办公室右面

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、每小组2人接力，每轮比赛可设4个小组同时进行。

2、甲用乒乓球拍托着球传给乙的拍子上，乙将球运至终点倒入桶内（注意：球掉了可捡起至起点重新开始）。

3、最先到达终点者小组每人获1张奖券。

（十二）音乐椅子

活动地点：第二篮球场面对办公室左面

负责老师：

活动描述及游戏规则：

1、七位参赛者围绕六把椅子跑，主持人以鼓声为号，鼓声一停各抢椅子坐下，一局比赛后，未抢到椅子者被淘汰出局，搬掉一把椅子。每局下来，人数椅子数递减，坚持到最后3名各得奖券1张。

2、凡是拉、挤、推、撞人或用手拖拉椅子者视为犯规，罚当局离场。

3、鼓声停止时才能开始抢椅子。